

GAINAX

サイレントメビウス

# SILENT MÖBIUS



## OPERATOR MANUAL

※ 本冊子は発売当時の内容を、一部を除きそのままに再現しております。あらかじめご了承ください。 © 森宮騎英・貴川書店 © GAINAX

## 使用機器構成

- 1) 必要機器 PC-9801VM以降 RAM640K以上  
本体 VM/VM2/VM4では16色ボードが必要です。  
(E、F、M、U2不可、LT不可またラップトップでの動作は保証の限りではありません)  
ディスプレイ 専用高解像度アナログディスプレイ(400ライン)  
(デジタルディスプレイでも動作自体はしますが、パレットの違いにより色が正しくありません)
- 2) オプション機器 (無くてもプレイ可)  
a.NEC パス・マウスまたは同等品(シリアル・マウス不可)  
b.FM音源(サウンド・ボード対応)

※NEC純正ドライブでない場合、ディスク差し換え時に動作しなくなることがあります。その時はマウスボタンを2〜3秒押し続けて下さい。

## 使用および取扱上の注意

各周辺機器の接続方法につきましては、それぞれマニュアルをご覧ください。

拡張スロットに、周辺機器ボードがささっている場合、動作がおかしくなることがあります。この不良動作時にはボードをはずして使用して下さい。また念のためプリンター等のディスプレイ以外の周辺機器の電源スイッチもOFFにしておいて下さい。

純正機器以外の動作につきましては保証しかねますのでご了承下さい。

ディスクをドライブにセットしたままで、電源を入れたり切ったりしないで下さい。場合によってはディスクの内容が壊れることがあります。

途中でやむをえず、ディスクを抜いたり電源を切ったりする場合には、ディスクのアクセス・ランプが消えていることを確認してからディスクを

抜き、その後で電源を切るようにして下さい。アクセス・ランプ点灯中にディスクを抜くことも、ディスクの内容が壊れる原因となりますので、注意して下さい。

ゲームデータのロード&セーブはAディスクに対して行いますのでA(1.封印)にはプロテクトシールを貼らないで下さい。データの保存ができなくなってしまうます。

その他、フロッピーディスクは大変デリケートです。折り曲げたり磁気ディスク面に直接触れたりしないように、その取扱には十分注意して下さい。特に磁気を帯びているものには絶対に近づけないようにお願いします。(ディスクの内容が消えてしまいます)

## 起動方法

ディスプレイ、本体の順に電源を入れてから、「封印」をドライブ1に、「胎動」をドライブ2にセットして下さい。しばらくするとクレジットが表示されデモがはじまります。また、うまく起動しない場合には、一度リセットして下さい。

ディスクドライブ及び他の周辺機器につきましては純正品をお使いくださるようお願いいたします。(当社は純正機器以外での動作はいっさい保証しておりません)

## ディスクについて

### 〈ドライブ〉

●〈その他のディスク〉…システムディスクはゲームのセーブ、ロードに使います。

●〈封印ディスク〉…物語を詰め込んだディスクです。

次のメッセージが出たら差し替えます。



サイレントメビウスのディスクシステムは次の機能を備えています。

### ★マルチドライブ機能

ドライブの数だけディスクをセットしておけます。  
(最大4枚)

### ★ハードディスク・インストール

MS-DOSの機能を使ってハードディスク内に  
組み込むことが出来ます。

## ハードディスクへのインストール方法

MS-DOS Ver2.11以降を所有し、その使用方法に精通していれば、ハードディスクを使用することにより快適にゲームを行なうことが出来ます。ただし、お客様の操作ミス等によりハードディスク上の既存のデータを破壊してしまった場合、当社ではその責任を一切負いません。ご注意ください。

### ●ハードディスク利用方法

ハードディスク上にMS-DOS環境が整っていることを前提として。

①ゲーム用のディレクトリを作る。

②MS-DOSのCOPYコマンドを使用してそのディレクトリの中へゲームの全てをフロッピーディスクの内容をコピーする。

③AUTOEXECでゲームが始まります。

④ゲームを始めるときは〈封印〉ディスクをドライブ1にセットしておいて下さい。

⑤ゲームを終えるときはSTOPキーを一度押し、 SHIPPINGの動作を必ず行なって下さい。

※注意：ハードディスクのMS-DOS環境でゲームを行なう場合、大量のメモリーを使うドライブ1ははずしておいて下さい。

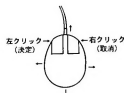
## 遊び方

### 〈操作方法〉

このゲームは〈マウス〉〈カーソルキー〉〈テンキー〉で操作することができます。お好みの操作方法を選んでお遊びください。それぞれの操作の違いは下記の通りです。

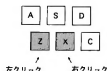
#### ★マウス

マウスを動かしてポインタ移動。コマンドをアイコンで選びます。決定が左クリック、キャンセルとセリフの送りが右クリックです。



#### ★カーソルキー

方向キーでポインタ移動。ROLL UP・INSがマウスの左クリック、ROLL DOWN・DELがマウスの右クリックと同じ働きをします。



#### ★テンキー

8が上方向、2が下方向、4が左方向、6が右方向へポインタを移動。Zキーがマウスの左クリック、Xキーが右クリックと同じ働きをします。



その他にESC・TABが右クリック、スペースキーとReturnキーが左クリックと同じ働きです。

# アドベンチャーパート

## 〈名前の登録〉

このゲームは名前登録からスタートします。登録後、OPパートに入り、ゲーム本編になります。



スタート時  
(load位置から始める場合)  
システムを立上げると出ます。初めての時は出ません。

ロード1から始める  
ゲームの途中(前巻セーブしたところ)から始める。(その1)  
ロード2から始める  
〃 (その2)

最初から始める  
新しく最初から始めます。



スタート時

システムを立上げると出ます。あなたの名前を50音のボタンを押して登録出来ます。名前を登録することによってシステムが、あなたを認識するようになります。



名前登録(4文字)

「やり直し」…あなたの名前を間違えた時にやりなおすボタン。  
「登録終了」…このボタンを押すとあなたの名前がプログラムに組み込まれます。  
「登録開始」…このランプが点滅しているとき名前の登録が出来ます。

メイン画面



LOOK………見まわします。  
TALK………話しかけます。  
MOVE………他の場所へ移動します。  
SYSTEM…システムを呼び出します。  
改行マーク……赤く点滅しているとき、マウスボタンキーボードを押すと次の台詞が出ます。

## システムウィンドウ



### SAVEセーブ

ストーリーの進行をセーブします。  
"1"と"2"の2個セーブ出来ます。

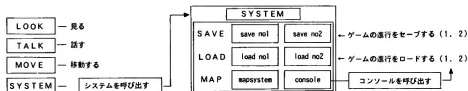
### LOADロード

ストーリーの進行をロードします。  
セーブの"1"と"2"に対応します。

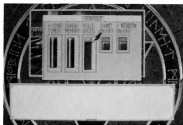
### CONSOLEコンソール

コンソールを呼び出します。  
(P.6コンソール参照)  
MAP SYSTEMマップシステム  
マップシステムを呼び出します。  
(P.7マップシステム参照)

※システムウィンドウからぬけるとときはマウス右クリックを押します。



## コンソールウィンドウ-CONSOLE-



V-SYNC TIMER  
システムタイマーの状態を示す。

CHASH MEMORY  
メモリの確保の量を示す。

VOICE SPEED  
台詞のスピードを調整する。

SOUND ON/OFF  
音楽をON/OFFします。  
(FM音源内蔵でないものは意味ありません。)

## セレクトウインドウの移動。



マウスで操作することによって、セレクトウインドウを画面上の好みの位置に移動させることができます。

- ①まず、ウィンドウの上部をポインターでさします。
- ②左クリックを押したまま、マウスを移動させると、ウィンドウも動きます。クリックを離すと、移動は止まります。

## 戦闘の説明

アドベンチャーで妖魔に出会うと自動的に戦闘になります。

戦闘方法は、各メンバーの攻撃方法をそれぞれ選択します。選択した後、戦闘が始まり一斉に攻撃をしかけます。同時に妖魔側の攻撃も行われます。一通り攻撃が終わると、次の攻撃の選択になります。(選択→を1ターンと呼びます)

最初に3つの選択メニューが出ます。



- AUTOMODE
- 選択MODE
- 逃げる

①AUTOMODE  
(自動的に、攻撃してくれるモード)

AUTOMODEを選択すると、次の様なメニューが出ます。

- 通常攻撃……………普通に攻撃を行ないます。  
(グラビトン・魔法は使用しません)
- グラビトンの使用……………どれかのグラビトンが使用可能な時、そのグラビトン

を使用するような攻撃方法を取ります。

- 魔法の使用……………香津美が魔法を使用します。  
他のメンバーはそれをサポートするように攻撃をかけます。

3つのうちどれかを選択すると

②選択モード  
(メンバーを選択して、各個人ごとに攻撃方法を選択します)

というメニューが出る。

今いるメンバー全員の名前が出ます。メンバーによってそれぞれ攻撃方法が出ますので選択して下さい。全てのメンバーの攻撃方法を決定したら“攻撃”を選択すると、選択したメンバーとその攻撃方法によって戦闘が始まります。



③逃げる  
(文字通り、1度撤退します)

## キャラクターと攻撃方法

### ★香津美

プラスター……標準的な攻撃方法（命中しない時もあります）

魔法……香津美特有の攻撃方法です。妖魔に対して強大な破壊力を持っています。但し、妖魔の動きが速い時や、香津美がダメージを受けている時、魔法を使い過ぎてパワーが出ない時など、成功しない時もあります。

グラビトン……AMPの必殺兵器的、攻撃方法です。但し、妖魔の動きが速い時などはハズす場合が多いです。又、グラビトンは1度使用すると3ターン分のエネルギーチャージが必要となります。

結界……結界を張って妖魔の動きを封じ込めます。妖魔が強い力を持っている場合は、結界を張るのを失敗したり、結界を破られたりする事があります。結界を張っている場合、妖魔は封じ込められ、全ての攻撃が命中します。結界は香津美が妖魔からダメージを受けすぎたり、結界を使いすぎてパワーが出ない時は、張れない時もあります。又、結界は複数のターン張り続けられます。

### ★キティ

プラスター……香津美の項に準じます。

素手……妖魔に突進し、素手で攻撃を加えます。破壊力は大きくないですが、仕か

けるスピードが一番速いです。

グラビトン……香津美の項に準じます。

### ★レビア

プラスター……香津美の項に準じます。

グラビトン……

### ★那魅

御神刀……那魅の持つ御神刀で使用する。破壊力は中位、又、那魅のダメージにも依存します。

お札・若水……破壊力は小さく、補助的な攻撃です。

結界……香津美の結界と同様ですが、香津美の結界よりパワーが小さく、結界を張り続ける事ができるターン数も短いです。

### ★由貴

グラビトン……香津美の項に準じます。

### ◎その他

ある程度ダメージを受けてメンバーの誰かが危ない場合は、強制的に撤退します。1度、甲板上のスピナーまでもどり装備を整えなおさなければなりません。（逃げる）ことによって、マップが使えなくなることもあります。スピナーの位置まで一度戻ると、再び使用できるようになります。

## コンソールウィンドウ-CONSOLE-

（システムの機能をコントロールします。）



### V-SYNC TIMER

システムの時間を監視するメーターです。動き続けていれば良好です。

### CHASH MEMORY

システムが確保したメモリーの量を監視するメーターです。

針が上になるほど良好です。

（ハードディスクインストール時には下になることがあります。）

### VOICE SPEED

台詞のスピードを遅くしたり速くしたり出来ます。赤いバーを上へ上げると速くなり下へ下げると遅くなります。

### SOUND ON/OFF

音楽を止めるためのスイッチ。

赤く点灯しているときがONです。

（本体にFM音源を搭載していない場合には意味がありません。）

### F WINDOW ON/OFF

顔のウィンドウの表示を止めるためのスイッチ。

（ストーリーの進行が速くなるが人物の顔が見えなくなる。）

赤く点灯しているときがONです。

## マップシステム-MAP SYSTEM-

(いままでいった場所へ移動できます。)



※マップシステムをぬけるときはマウスを右クリックして下さい。

- 「ボード甲板」等、場所の名前が表示されます。
- 探索が進むにつれて、移動可能な場所がふえます。
- 現在位置は赤く点滅します。
- カーソルでマップ上を差して色が変わるところが移動可能な場所です。
- マップ上の移動可能な場所へカーソルをもっていきクリックすれば、その場所へ移動します。
- 戦闘の時に、(逃げる)を選択した場合、もしくは強制的に退却させられた場合、このマップを使用できなくなることがあります。その場合、一度甲板上のスピナーに戻ると、再び使用可能になります。

## キャラクター紹介



考古学者  
(プレイヤー自身)

本ゲームの主人公。海洋考古学博士の肩書きを持つ。戦闘能力は持たないが、タイタニック研究の知識を生かし、ガイド役となる。



香津美・リキール  
KATSUMI LIQUEUR

原作版主人公。魔女的力を持つ。各種の武器と魔法が使える、戦闘方法にバリエーションがある。本ゲームでは常にプレイヤーと共に行動。



キディ・フェニル  
KIDDY PHENIL

全身の70%が戦闘サイボーグ化されている。グラビトンの名手であるが、肉弾格闘戦も長じ、これは下手な火器攻撃よりも有効である。



レビア・マーベリック  
LEBIA MAVELICK

AMPサブキャップ。メカニク全般に強く、情報分析能力にも優れる。戦闘用兵器を熟知し、射撃能力が高い。



彩羽由貴  
YUKI SANKU  
生体兵器として育成されたが、その能力は未発達。戦士としては頼りないが、直観能力に優れ、この事件に際しても予言を行った。



闇雲那魅  
NAMI YAMIGUMO  
地底神社の神官の娘。合気道と呪術に優れる。火器に對たないが、妖魔には効果的な各種の神器が使用可能である。



このゲームはガイナックスが開発したオリジナルゲームです。従って当社の許可なくプログラム、印刷物などの全部、または一部を複製することは禁じられています。個人の使用内に限るバックアップについてはそのかぎりではありません。また、レンタル業務、及びそれに類する行為での使用は一切禁めておりません。

このゲームはフィクションです。ゲーム中に登場する地名、団体名、登場人物等は、実在のものとは一切関係ありません。